



ICT ENTREPRENEUR



*“One becomes an entrepreneur
not by birth but by education
as well as by experience”*

Volkmann 2004



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects the views only of the author,
and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made
of the information contained therein.

MÓDULO 5: DERECHOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA

1. INTRODUCCIÓN
2. PATENTES
3. MODELOS DE UTILIDAD
4. SECRETOS
5. DISEÑO INDUSTRIAL
6. MARCAS
7. COPYRIGHT
8. CASOS PRÁCTICOS
9. BIBLIOGRAFÍA

MÓDULO 5: DERECHOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y GESTIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Sondear el conocimiento previo de la audiencia sobre este asunto y su grado de interés en él

Sugerimos reducir el tiempo dedicado a este módulo y emplear más en el Módulo 2.

¿TIENES UNA IDEA?

1. INTRODUCCIÓN
2. PATENTES
3. MODELOS DE UTILIDAD
4. SECRETOS
5. DISEÑO INDUSTRIAL
6. MARCAS
7. COPYRIGHT
8. CASOS PRÁCTICOS
9. BIBLIOGRAFÍA

¿QUÉ TIPO de idea?

□ ¿QUÉ IDEA? ¿INNOVACIÓN?

- Innovación Técnica
- Servicios de Innovación
- Modelo de Negocio Innovador
- Innovación de Diseño
- Innovación Social
- Innovación Tecnológica

□ ¿QUÉ HACEMOS?

¿Qué puedes proteger?

- PATENTES
- MODELO DE UTILIDAD
- SECRETO
- DISEÑO
- MARCA
- COPYRIGHT-SOFTWARE

VALORES

- EXCLUSIVIDAD
- TERRITORIALIDAD
- DURACIÓN LIMITADA
- DIVULGACIÓN

¿QUÉ ES UNA PATENTE?

Patente es un título que reconoce el derecho a explotar una invención con exclusividad, previniendo a otros de fabricar, vender o usarla sin el consentimiento del propietario. Como contrapartida, está disponible al público para su conocimiento general.

TIPOS

Patente de producto:

Productos caracterizados por su configuración o estructura

Productos caracterizados por su composición

Patente de procedimiento:

Secuencia o conjunto de operaciones encaminadas a obtener un producto o resultado técnico.

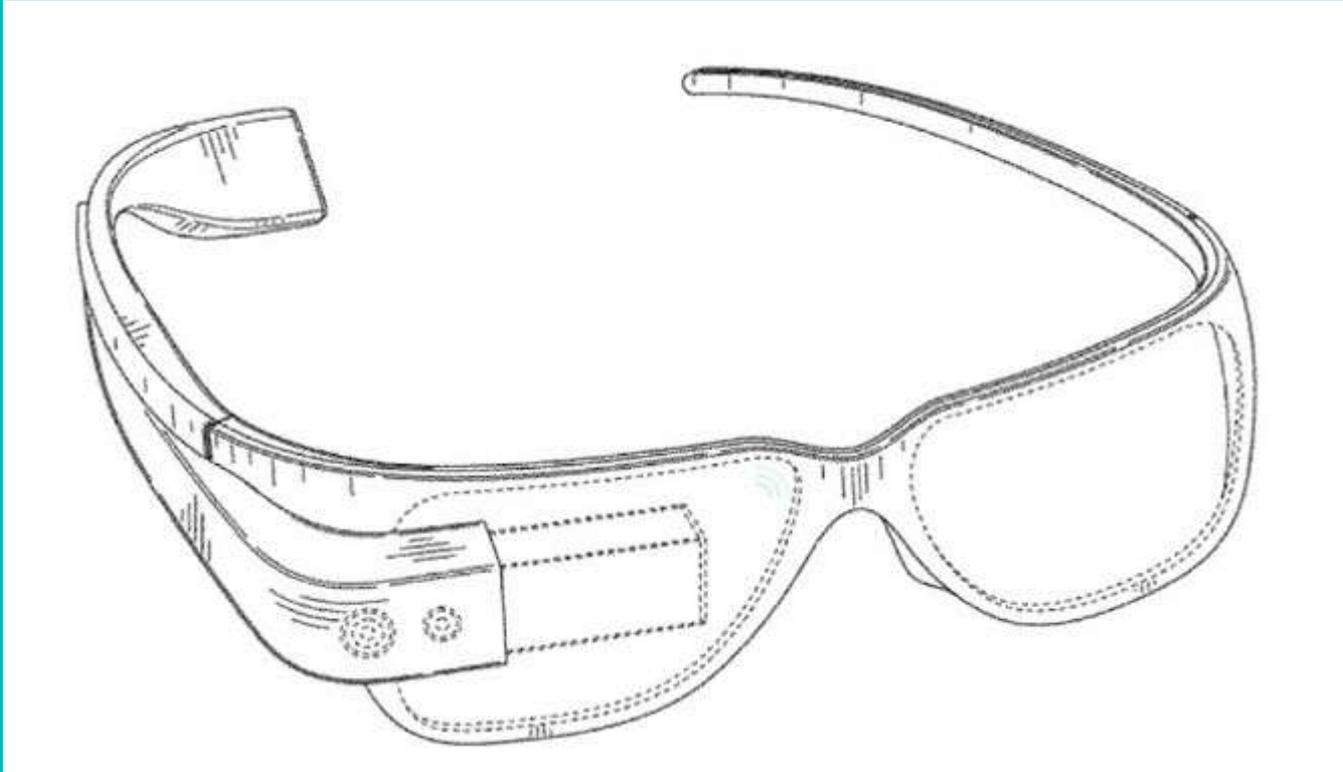
REQUERIMIENTOS

NOVEDAD

ACTIVIDAD INVENTORA

APLICACIÓN INDUSTRIAL

EJEMPLO: GAFAS APPLE



EJEMPLO 2: APPLE Vs SAMSUNG (PARA ESTUDIO)



Ámbito

NACIONAL

EUROPEO

INTERNACIONAL

PLAZO DE PROTECCIÓN

20 AÑOS

OFICINA COMPETENTE

- ❑ NIVEL NACIONAL: Institución Nacional (NI)
- ❑ NIVEL EUROPEO: NI/ Oficina Europea de Patentes (EUIPO) (38 países)
- ❑ NIVEL INTERNACIONAL: NI/ EUIPO/Institución del país de destino

TIEMPO DE REGISTRO

Nivel nacional:

- alrededor de 30 meses

Nivel europeo:

- Alrededor de 30-36 meses

COSTES

- ❑ Ejemplo de patente en España sin previo examen: 800 €
- ❑ Ejemplo de patente en España con examen previo: 1200 €
- ❑ Patente europea (status 2015) (no incluye el coste de validación y traducción) 5,000 €
- ❑ Patente europea (status 2015) (incluye el coste de validación y traducción en 11 países) alrededor de 40,000 €
- ❑ PCT (Fase Internacional sin Examen preliminar) 3,250 €

¿A QUIÉN CORRESPONDE?

- ❑ Corresponde al inventor / sucesor en el título
 - Posibilidad de transmisión también inter-vivos

- ❑ Invención por muchas personas de forma separada
 - Regla del primer inventor solicitante
 - Acciones legales para proteger el legítimo derecho-habiente

- ❑ Invención conjunta por mucha gente
 - Propiedad conjunta

- ❑ Invención de empleados (o de proveedores)
 - Derechos combinados para empleador y empleado (o proveedor de servicio)
 - ejemplo: Invenciones de la Universidad

LÍMITES AL DERECHO

- Actos llevados en el ámbito privado
- Actos realizados con propuestas experimentales
- Agotamiento comunitario
- El privilegio de rancheros y granjeros
- Derecho de uso previo
- Patentes dependientes

¿QUÉ NO PUEDE SER PATENTE?

- ❑ Los descubrimientos, teorías científicas y métodos matemáticos.
- ❑ Trabajos literarios o artísticos o cualquier otra creación estética, así como trabajos científicos.
- ❑ Esquemas, reglas y métodos para la realización de actividades intelectuales, juegos o actividades económicas o de empresa, así como los programas de ordenador.
- ❑ Los métodos de presentación de información.
- ❑ Métodos para tratamiento quirúrgico o terapéutico del cuerpo humano o animal, o métodos de diagnóstico aplicados en el cuerpo humano o animal.

¿QUÉ ES UN MODELO DE UTILIDAD?

Es un título que reconoce el derecho exclusivo a explotar una invención, previniendo a otros manufacturar, vender o usar sin el consentimiento del propietario. Como contrapartida, el modelo de utilidad está disponible para el público para su conocimiento general

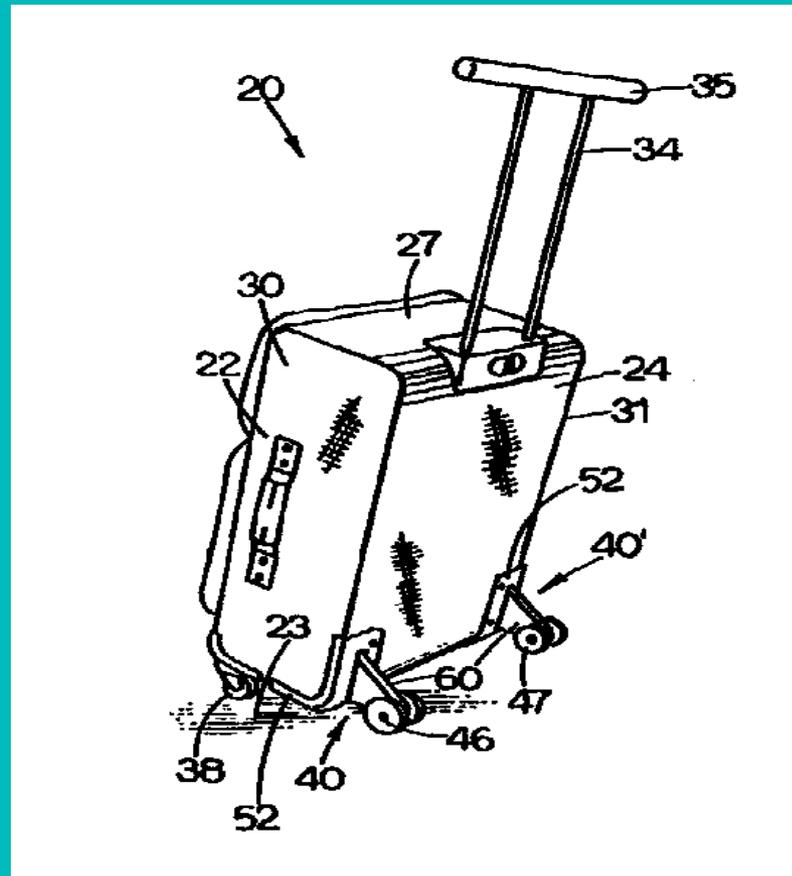
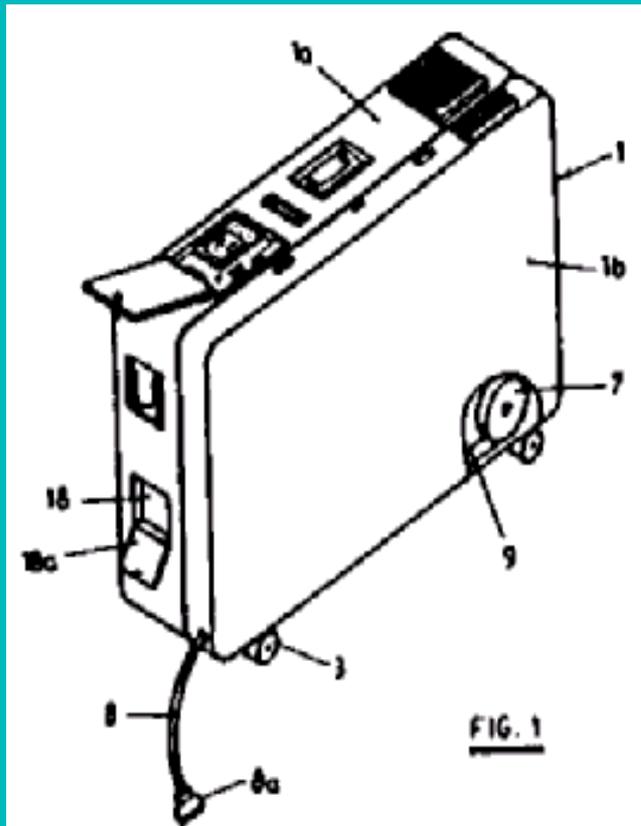
REQUERIMIENTOS

- NOVEDAD
- Ser una obvia INVENCION
- Tener USO INDUSTRIAL

DURACION DE LA PROTECCION

10 AÑOS

EJEMPLO



TIEMPO DE REGISTRO

El tiempo hasta la concesión depende de si la aplicación sufre suspenso, pero la media de tiempo que lleva conseguir una concesión son:

Nivel nacional:

- Alrededor de 10 meses

TEN CUIDADO, NO EN TODOS LOS PAÍSES EXISTE EL MODELO DE UTILIDAD

COSTES

- ❑ EJEMPLO ESPAÑOL DE MODELO DE UTILIDAD = $74,92 \text{ €} + 26,46 \text{ €} = 101,38 \text{ €}$
- ❑ TEN CUIDADO, NO EN TODOS LOS PAÍSES EXISTE EL MODELO DE UTILIDAD

MODELO DE UTILIDAD VS PATENT

- ❑ Un modelo de utilidad debe ser manifiesto (obvio) a través de la forma, estructura o constitución del objeto para constituir una ventaja técnica.
- ❑ Una patente protege procedimientos (no obvios).
- ❑ La duración de la protección es menor: 10 años desde su aplicación porque protege invenciones de menor talla inventora.
- ❑ No requiere un examen o informe sobre el estado de la técnica. Hay una llamada general para la oposición de terceros.
- ❑ Su concesión es más rápida que en el caso de una patente y su coste, más bajo.

¿QUÉ ES UN SECRETO?

Es una porción de información que sólo conoce una persona o unas pocas en un contexto de negocio y no debe ser contada a otros. No hay registro.

CARACTERISTICAS

- No tiene límite ni temporal ni territorial
- Efecto inmediato
- No está protegido contra la imitación
- No supone costes de registro

EJEMPLO



¿QUÉ ES UN DISEÑO INDUSTRIAL?

Diseño Industrial es la apariencia del todo o una parte de un producto, que es el resultado de las características de, en particular, las líneas, contornos, colores, forma, textura o materiales del propio producto o su ornamentation.

REQUERIMIENTOS

- NOVEDAD
- CARACTER SINGULAR

EJEMPLO



De Matthieu Riegler, Wikimedia Commons, CC BY 3.0, \$3

¿TIPO DE Protección?

- NACIONAL
- NIVEL DE LA UNIÓN EUROPEA
- NIVEL INTERNACIONAL (SISTEMA DE LA HAYA)

DURACIÓN DE LA protección?

NACIONAL (ESPAÑA)

- 5 AÑOS
- RENOVABLES HASTA 25 AÑOS

UNIÓN EUROPEA

- NO REGISTRADO: 3 AÑOS (when se ha divulgado)
- REGISTRADO: 5 años, renovable hasta un máximo de 25 años

INTERNACIONAL

- Depende de la institución en el país de destino

OFICINA COMPETENTE

- ❑ NIVEL NACIONAL (ESPAÑA): OEPM
- ❑ NIVEL COMUNITARIO: EUIPO
(EUROPEAN UNION INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE)
- ❑ NIVEL INTERNACIONAL : OEPM/ EUIPO/ OFICINA DE DESTINO

TIEMPO DE REGISTRO

El tiempo que lleva conseguir la concesión depende de si la aplicación sufre algún suspense, pero la media de tiempo para conseguirla es:

Nivel Nacional:

- Sobre 3 días si la solicitud no se suspende y 5 meses si sufre algún suspense

Nivel Comunitario:

3 semanas - 1 semana opción rápida

Nivel Internacional:

Depende de la oficina de destino

COSTES

NACIONAL (ESPÑA):

Requisito de Registro 74,93 €

DISEÑO ADICIONAL para la misma solicitud:

De 11 a 20 diseños 65,56 €

De 21 a 30 diseños 54,45 €

UNIÓN EUROPEA

Requisito de Registro 230 €

DISEÑOS ADICIONALES para la misma solicitud:

De 2 a 10 diseños 115 €

Más de 11 diseños 50 €

Publicación de Registro 120 €

DISEÑOS ADICIONALES para la misma solicitud:

De 2 a 10 diseños de 60 €

Más de 11 diseños 30 €

INTERNACIONAL (DEPENDE DEL PAÍS)

¿QUÉ ES UN SÍMBOLO DISTINTIVO?

Símbolos Distintivos es algo que la gente puede ver que distingue e identifica o al vendedor o al fabricante en el mercado, dando a veces cierta información extra.

Hay tres principales tipos de Símbolos Distintivos

- Marca
- Nombre Comercial
- Etiqueta

MARCA

La **marca** es el símbolo que distingue en el mercado el producto de un vendedor de los que son de otros

TIPOS

- Denominativas
- Gráficas
- Mixtas
- Tres-dimensiones
- Sonoras

Muchos objetos diferentes pueden representar una marca (palabras, imágenes, figuras, símbolos...)

EJEMPLO



QUÉ PUEDE SER UNA MARCA

- Las palabras y combinaciones de palabras.
- Imágenes, figuras, símbolos y dibujos.
- Las letras, números y combinaciones de ellos.
- Formas en tres-dimensiones, también sus envoltorios, envases y formas.
- Los sonidos, suponiendo que pueden ser representados gráficamente, por ejemplo en el pentagrama.
- Cualquier combinación de los símbolos mencionados.

QUÉ NO PUEDE SER UNA MARCA?

- Los símbolos que no encajan bien en el concepto de marca
- Ausencia de emblema
- Formas impuestas por el propio producto
- Símbolos contra la ley, el orden público o la moralidad
- Símbolos engañosos
- Símbolos que reproducen o imitan nombres oficiales y símbolos
- Marcas previas

Clases

Productos

Servicios

NIVEL DE CONOCIMIENTO

- Marcas Comerciales muy conocidas

- Marcas líderes

POR SU FUNCIÓN

- Marcas individuales
- Marcas colectivas
- Marcas de garantía

MARCA COMERCIAL

Una **marca comercial** es un símbolo reconocible, diseño, o expresión que identifica productos o servicios de una fente particular de aquellos de otros

posee la MARCA COMERCIAL

- Regla general: el primero en registrarla
- Reclamando la propiedad del Registro cuando no está registrada aún
- Acciones legales cuando no está adecuadamente registrada

EJEMPLO



ETIQUETA

Una **etiqueta** es un pedazo de papel, polímero, tela, metal, u otro material ensamblado en un contenedor o producto, en el que está escrita o impresa información sobre el producto. Debe ser diseñado según la marca o el nombre comercial.

TIPOS

- Etiqueta de Marca
- Etiqueta de Calidad
- Etiqueta Descriptiva

EJEMPLO



"ASUS IIIIIII" by Milad Mosapoor - Own work. Licensed under Attribution via Commons - https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ASUS_IIIIII.jpg#/media/File:ASUS_IIIIII.jpg

SÍMBOLOS DISTINTIVOS

TIPOS DE PROTECCIÓN

NIVEL NACIONAL: OEPM

NIVEL COMUNITARIO: OEPM/ EUIPO

NIVEL INTERNACIONAL: OEPM/ EUIPO/ WIPO/ OFICINA EN DESTINO

DURACIÓN DE LA PROTECCIÓN

Marcas y nombres comerciales son concedidas por 10 años desde el día de la solicitud y pueden ser renovadas indefinidamente por períodos sucesivos de 10 años.

TIEMPO DE REGISTRO

El tiempo hasta la concesión depende de si la solicitud sufre algún suspenso, pero el tiempo de media para la concesión es:

Nivel Nacional:

- Entre 8 y 15 meses

Nivel Comunitario:

5 meses, si no hay oposición 4 meses, la opción rápida

Nivel Internacional: Depende del país de destino

DERECHOS ADQUIRIDOS

Desde la solicitud

Compensación si una tercera parte (concedora de la solicitud) utiliza el nombre comercial

Desde la concesión

Derecho exclusivo a su uso en transacciones económicas

Prevención a terceras partes, sin su consentimiento, de su uso en transacciones económicas

Agotamiento del derecho

No derecho a evitar la circulación de un producto cuando ha sido puesto en el mercado por su propietario

COSTE

- Marca nacional

144,58 €

96,33 € por la segunda clase y sucesivas

- Marca europea

900-1050 € por tres clases

150 €, clase adicional, excediendo de tres

- Marca internacional– depende del país de destino

¿QUÉ ES UN COPYRIGHT?

La propiedad intelectual se compone de derechos personales y patrimoniales, que dan al autor el control total y el derecho exclusivo a la explotación del trabajo sin más limitaciones que aquellas establecidas en la ley.

CLASES

- Derechos patrimoniales
- Derechos morales
- Derechos relacionados
- Derechos de reproducción
- Derecho de comunicación pública
- Derechos de traducción

EJEMPLO



OBJETO DE PROTECCIÓN I

- ❑ Libros, pamfletos, material impreso, correspondencia, escritos, discursos y direcciones, lecturas, alegaciones por juicios, tratados académicos y cualquier otro trabajo de la misma naturaleza.
- ❑ Composiciones musicales con o sin palabras.
- ❑ Los trabajos dramáticos y dramático-musicales, coreografía y mímica, y, en general, obras de teatro.
- ❑ Trabajos cinematográficos y cualquier otro trabajo audiovisual.
- ❑ Esculturas y trabajos de pintura, dibujo, grabados, litografías, historias pintadas, dibujos animados o tebeos, incluyendo borradores o bocetos, y otros trabajos de arte, tanto solicitados como no.

OBJETO DE PROTECCIÓN II

- Los proyectos, planes, modelos y diseños de trabajos arquitectónicos y de ingeniería.
- Gráficos, mapas y diseños relativos a topografía, geografía y, en general, ciencia.
- Trabajos fotográficos y trabajos expresados por un proceso análogo a la fotografía.
- Programas de ordenador.
- Bases de datos

CUÁNDO ES ADQUIRIDO

Desde el momento de creación del trabajo, porque el copyright es un derecho natural y no requiere formalidades para ejercerlo. Sin embargo, es bueno registrarlo oficialmente, así si es violado es más fácil proceder a su protección.

DURACIÓN DE LA PROTECCIÓN

Los derechos de explotación del trabajo artístico durará mientras viva el autor y setenta años después de la declaración de su muerte.

OBJETO DE PROTECCIÓN

Libros, composiciones musicales, imágenes, etc.

Trabajos derivados como traducciones, resúmenes, etc.

LÍMITES

- ❑ Uso temporal y privado
 - Cuando se hace de una fuente legal
- ❑ Cuando se hace buscando un interés público
 - Seguridad pública, ayudando a personas discapacitadas, etc.
- ❑ Cuando tiene un propósito educacional o científico

OFICINA COMPETENTE

- REGISTRO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL (nivel nacional, España)
- WIPO (nivel internacional)

COSTE

NACIONAL (ESPAÑA): 13.20 €

CASO ESTUDIO

LITIGIO POR PATENTE ENTRE APPLE Y SAMSUNG

Leer más: <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-3346644/Samsung-agrees-hand-548-million-Apple-losing-patent-lawsuit-says-won-t-pay-iPhone-maker-sends-invoice.html#ixzz3yQ6TxkmU>

Samsung peleó hasta el final para evitar pagar a Apple, pero la compañía ahora dice que finalmente transferirá más de 548 millones de dólares que debe por infringir las patentes y diseños de su mayor rival de smartphones.

La clave de esta reglamentación era que estos daños se tienen que reparar por los beneficios de las ventas de elementos que infringieron patentes.

Guerra tecnológica: Google, HP y otros gigantes de la industria tecnológica están llamando a los tribunales de USA para que reconsideren el caso de violación del derecho de patente ganado por Apple. Ellos creen que pedir beneficios frenará la innovación.

CASO DE ESTUDIO

Esto es porque ellos se disputan la tecnología y varios componentes que son necesarios para hacer smartphones y TVs están protegidos por un número elevado de patentes cubriendo todo desde el diseño hasta el teclado, a la forma de una pieza, o a un simple símbolo en una aplicación.

'Pero la decisión de los jueces podría permitir al propietario de la patente del diseño a recibir todos los beneficios generados por el producto o plataforma, incluso si el elemento infringido es insignificante para el usuario y lo que produjo el beneficio son los miles de elementos combinados entre sí' explicaba el expediente.

EJERCICIO PRÁCTICO

Establece la clase de IPR que utilizar en cada caso de este artículo:

<http://www.smithsonianmag.com/history/ten-famous-intellectual-property-disputes-18521880/?no-ist>

- 1.- S. Victor Whitmill v. Warner Bros. Entertainment Inc. (Art)
- 2.- Isaac Newton v. Gottfried Wilhelm Leibniz (Mathematics)
- 8.- Lucasfilm Ltd. v. High Frontier and Lucasfilm v. Committee for a Strong, Peaceful America
- 9.- A&M Records, Inc. v. Napster Inc.

PONENTE INVITADO

Tener como ponente invitado un experto o abogado en IPR o un fundador de start-up founder que ha tenido que arreglar asuntos de IPR en relación con su idea innovadora de start-up y pueden explicar en detalle los pasos seguidos, o aquello con los que hay que tener cuidado, etc.

Duración total de la exposición: 60'.